

# instructions



## LOADING INSTRUCTIONS

### ATARI ST AND COMMODORE AMIGA

1. Turn off the computer and disconnect all unnecessary peripherals. We recommend that you leave your computer switched on for thirty seconds. In case a virus has infected it into your computer's memory, this will kill a virus if one is present.  
 2. Insert the 'Starfights' disk into the drive and switch the computer on. The game will now begin to load. Do not remove the disk from the drive whilst the game is playing.

### THE TRIALS

The tribal trials of the planet Tarnian gathered in the Great Hall to watch the ritual testing of their young women. As they waited, an image of their founding Great Elder appeared on the viewing screen and beckoned for them to come forward to step forward and be tested by the young Tarnian as he stepped into the Havo-Sim cockpit. One of the young women stepped forward to the Havo-Sim cockpit. The young Tarnians power swelled on the joystick as all eyes turned to the screen. A multi-colored orogean craft appeared on the joystick as all eyes turned to the screen. A multi-colored orogean craft appeared on the joystick as all eyes turned to the screen. The trials had begun...

### YOUR TASK

Destroy the continuous onslaught of Kragan craft through two scenes of intergalactic hell. You start at the edge of the galaxy and zoom into Kragan territory as you find their sun system and then their home planet. Beyond this you will find the Kragan母星 and within this lies the Great Hall of the Kragan invaders. The Cosmic Head is powerful - will you be good enough to take it?

### THE STATUS DISPLAY

At the bottom of the screen you will see the status display - to the left is your energy indicator which is red. If your energy runs out your ship will explode and the 'Havos' will shut down - you will have 'falld'! To the right is your shield indicator which is blue. You can increase your shield by using the 'shield' key but some shield power will be dispersed. In the centre of the display you will see two radar systems - the left radar is the scan from behind your ship and the right radar is the scan from above your ship. Take a look at the right radar and correct sequence for a closer look to how these radar operate. Finally, between the radars is your smart bomb display.

### THE CONTROLS

Use a joystick to control your craft and fire at the Kragan invasion fleet. Press the Space bar to activate your shield for a few seconds. Press the 'RETURN' key to use a smart bomb.

STAMINA	ABORT GAME	PAUSE	MUSIC ON/OFF
	ESC	P	M

### THE PICK-UPS

There are three types of Pick Up Pods that will roll across the screen. These are designed to help you and will give you extra energy, shield power or smart bombs. Study the Pick Up sequence in the contact mode at the beginning of the game so that you can recognize their markings.

# français

## LES EPREUVES

Les Amelié Tarnian de la planète Tarnian se réunissent dans le Grand Couvoir pour célébrer leur épreuves rituelles des jeunes guerriers. Alors qu'ils attendaient une image de leur fondateur Grand Elder apparaît sur l'écran et leur donne au jeune guerrier de venir. Tous les yeux se tournent vers la jeune Tarnian qui s'avance dans le vaisseau usant Navo-Sim piloté par son grand-père. L'image du Grand Elder disparaît pour être remplacée par une autre énergie ou cockpit du Navo-Sim, les portes des jeunes Tarnians s'ouvrent sur le Zavrik Kondis qui leur regardent. Les yeux de l'orogean apparaissent. Les épreuves doivent commencer.

## VOIR DE DESSUS

Défitez les attaques continues de vaisseaux Kragan dans ces séquences d'entrée intergalactique. Commencez au bout de la galaxie et passez à l'intergalactic pour trouver une énergie solaire et une planète habitée. Au-delà, vous trouverez le vaisseau Kragan dans lequel se trouve la Tarnie Cosmique, origine des invasions Kragan. La Tarnie Cosmique est très puissante. Poursuivez-vous à toute épreuve.

## L'AFFICHAGE DE STATUT

Autour de l'écran, l'affichage du statut apparaît. A gauche se trouve votre indicateur d'énergie en rouge. Si vous tombez à court d'énergie, votre vaisseau explosera et le Navo-Sim se ferme. Vous avez alors perdu! A droite se trouve votre indicateur du bouclier en vert. Le bouclier peut être activé pour une courte période. Si vous activez le bouclier, une partie de votre énergie diminue. Au centre de l'affichage, vous pouvez voir deux systèmes de radar: celui de gauche repérant la zone que vous êtes à l'arrière de votre vaisseau et celui de droite lorsque vous êtes à l'avant de votre vaisseau. Regardez le radar de droite à la recherche de démonstration pour observer le fonctionnement de ces radars. Enfin, entre les radars se trouve votre bombe intelligente.

## LES COMMANDES

Utilisez un joystick pour contrôler le vaisseau et pour tirer sur les forces d'invasion Kragan. Appuyez sur la barre d'espacement pour activer vos boucliers pendant quelques secondes. Appuyez ensuite sur la touche RETURN pour utiliser la bombe intelligente.

STAMINA	INTERROMPRE JEU	PAUSE	MUSIQUE
	ESC	P	M

## NACELLES DE RAMASSAGE

Il y a trois types de nacelles de ramassage sur l'écran. Elles ont une conçues pour vous aider et vous pourrez tirer d'énergie, de puissance de bouclier, ou de bombes intelligentes. Examiner la séquence dans le mode de démonstration au début du jeu pour savoir les reconnaître.

DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY



PRISM LEISURE PLC GROUP OF COMPANIES

EmuMovies

# deutsch

## Die Mutproben

Die Stammesleidenschaft des Planeten Tarnian haben sich im Großen Sturm zum Ritual der "Probe des jungen Kämpfers" vermischt. Während sie warten, bis die Zeremonie beginnt, müssen sie einen Teil des Grand Couvoir auf dem Navo-Sim, der den ersten Kämpfert aufzutragen, noch vom zu testen. Alle Augen wenden sich den jugendlichen Tarnianern zu, die sich auf die Macht und Geschicklichkeit eines Kragan-Fahrzeugs einzustimmen. Hinzu kommt, dass der gigantische Monolith erhebt. Dazu verhindert das Bild des Grand Couvoirs und geprägt durch die Kragan-Mutter, die die Zeremonie aus dem Innern des Navo-Sim-Cockpits darstellt. Schwertwähler verzehren sich auf dem Antritt des jungen Tarnians, um den Sturm zu überwinden. Einige Tarnianer sind so mutig, man kann die ersten Angriffsbewegungen der Kraganischen Rumschüsse aufzufangen. Die Mutproben sind erfreut begonnen.

## Die Aufgabe

Erst die intergalaktische Invasion der Kraganischen Kampfraumschiffe durch Tarnie Sonnenstrahlen-Attacken zu bekämpfen. Man beginnt am Ende der Galaxis und steht weiter und weiter in den Territorien der Kraganen ein, bis man ihre ursprüngliche Sonnenstrahlen und ihre Heimatstadt erreicht. Schließlich steht man auf das Kraganische Mutter- und Befehlszentrum des Kraganischen Hauptes - Quelle der Kraganischen Invasion. Dieses Haupt ist überaus müder machend. Werden Sie diesen Herausforderung gewachsen sein?

## Die Status-Anzeige

Im unteren Bereich des Bildschirms erkennen Sie die Status-Anzeige. Links befindet sich das Energieanzeige-Rad. Wenn die Energie erschöpft ist, explodiert das Schiff und der Havarie wird gestoppt. Rechts befindet sich die Energie-Anzeige. Durch Aktivieren eines Schirms schützen Sie sich eine paar Sekunden lang, doch gehen dabei Energie verloren. Im Zentrum der Anzeige sind zwei Radarsysteme dargestellt. Das linke Radar ist das Radar, das Ihnen die Distanz und die Richtung der Kragan-Attacken anzeigt. Das rechte Radar dient zur Anzeige der Demonstration, um die Funktionen der Radars zu überprüfen. Endlich ist im Zentrum die intelligente Bombe dargestellt.

## Die Steuerung

Der Joystick dient sowohl zum Steuern des Raumschiffs, als auch zum Beschleunigen der Kraganischen Invasionsschiffe. Zum Aktivieren eines Schirms ist die Energie zu drücken. RETURN dient zum Auslösen einer Bombe.

STAMINA	SPIELABRUHR	PAUSE	MUSIK EIN/AUFS
	ESC	P	M

## Vorratskapseln

Es gibt drei Arten von Vorratskapseln, die über den Bildschirm rollen und die für Sie sehr nützlich sind: die zusätzliche Energie, Schirmschutz und Bombe betreifenden. Studieren Sie die "Pickup" Sequenz im ATTRACT-MODUS zu Beginn des Spiels, damit Sie die Markierungen kennrinnen.